

## Миф в творчестве Анджея Сапковского\*

Анджей Сапковский — польский писатель и публицист, автор известной во всем мире фэнтезийной саги о ведьмаке Геральте из Ривии, «Саги о Рейневане», написанной в жанре исторической прозы, и множества рассказов, не входящих в сборники, а также ряда критических статей по литературе фэнтези. Книги Анджея Сапковского, особенно «Сага о Ведьмаке и Ведьмачке», давно завоевали популярность во многих странах, включая Россию, однако до сих пор не предпринимаются попытки осознать значение его творчества и проанализировать истоки многих образов и сюжетов, отраженных в его книгах.

Наиболее значимыми в творчестве Сапковского являются книги, входящие в состав «Саги о Ведьмаке и Ведьмачке», — это два сборника рассказов: «Последнее желание» и «Меч предназначения» (в России они выходили под общим заглавием «Ведьмак» и были объединены в одну книгу), а также романы «Кровь эльфов», «Час презрения», «Крещение огнем», «Башня ласточки» и «Владычица озера» (романы перечислены в хронологическом порядке). Первая книга цикла — «Последнее желание» — вышла в 1986 г., последняя — в 1998 г., после чего Сапковский отказывается от жанра фэнтези в пользу исторической прозы.

В целом фэнтезийное творчество Сапковского традиционно как по форме (многотомная эпопея), так и по содержанию: основной сюжет его романов — это долгий путь героя через многочисленные препятствия и трудности к некой высокой, труднодостижимой, но исключительно благородной цели (в основном — спасение мира от власти или какого-либо отрицательного влияния героя-антагониста), т. е. классический сюжет литературы фэнтези, встречающийся впервые у Толкина, а после Толкина — практически в каждом романе этого жанра. Однако в книгах Сапковского присутствуют специфические черты, не характерные для произведений фэнтези в целом: прежде всего, это создание своей собственной мифологии, о которой и пойдет речь.

---

\* Работа выполнена под руководством д-ра филол. наук, проф. кафедры фольклора и древней литературы УрФУ Е. Е. Приказчиковой.

Настоящее исследование — попытка проанализировать три уровня мифологического сознания, представленные в фэнтезийном творчестве Сапковского: уровень классической индоевропейской мифологии и мифологии фэнтези, на которые он, безусловно, опирался при создании своих романов; уровень авторской мифологии, которая является уникальной и встречается только у Сапковского; наконец, аналитический уровень, попытка рефлексии автора — знаменитый «Бестиарий», состоящий из двух частей, в котором Сапковский рассматривает различных мифологических существ. Заметим, что Сапковский — один из очень немногочисленных авторов, которые не только создают свой фэнтезийный мир и населяют его вымышленными существами, но и предпринимают попытку рефлексии, создавая не-художественные произведения, обобщающие и систематизирующие сведения о мифологических персонажах (среди них, к примеру, «Книга вымышленных существ» Х. Л. Борхеса, «Волшебные твари и где их искать» Дж. К. Роулинг).

Следует уточнить, что, говоря о мифологии, мы прежде всего имеем в виду тот комплекс вымышленных существ, который встречается в произведениях Сапковского. Наиболее значимым для нашего исследования является уровень персонажей, а не сюжетный уровень текста. Все вымышленные существа у Сапковского четко делятся на три группы. Первая — это традиционные персонажи фэнтези: гномы, эльфы, вампиры, дракон, оборотень, кикимора и др. Вторая — уникальные, придуманные автором существа: жагница — огромное ракообразное существо с панцирем, восемь конечностями и серповидными челюстями, живущее в воде; брукса — девушка-вампир, превращающаяся в гигантского нетопыря, при этом лишенная дара речи; жряк — сухопутный «родич» жагницы, обладающий почти такой же внешностью; сколопендроморф — нечто вроде огромной сороконожки с покрытыми ядом клыками; допплер — существо, способное принять чей угодно облик, при этом становясь абсолютной копией того, чей облик он принимает, и др. Третья группа — «переходная»: в нее входят существа, которые, с одной стороны, напоминают традиционных персонажей фэнтези, с другой — называются или выглядят иначе, чем обычно. В числе этих существ — низушки (более известные как хоббиты), куролиск (по аналогии с василиском), а также краснолюды. Что касается последних, то, к сожалению, в переводе не удастся отразить авторскую игру слов: «гном» по-польски — *kras noludek*, а существа, название которых традиционно переводят как «краснолюды», в оригинале называются *kras noludy*, причем подчеркивается, что краснолюды — это дальние потомки гномов, чем и обусловлено их название.

Также в «переходную» группу, по нашему мнению, следует включить «диавола», или козерога, поскольку он описывается как типичный сатир — козлиные ноги, человеческий торс, рога на голове, — но называется на протяжении повести только козерогом, чертом или лешим.

Соотношение этих трех групп существ неодинаково на протяжении цикла. В первых двух книгах — «Последнее желание» и «Меч предназначения» — в основном встречаются персонажи из второй группы, т. е. уникальные существа, присущие только миру Сапковского; их количество резко сокращается в следующих книгах и, наконец, в последних книгах цикла сходит на нет. Это обусловлено в первую очередь сюжетно: в произведениях Сапковского, входящих в цикл о ведьмаке, ключевой фигурой является, как это следует из названия, ведьмак Геральт, основная профессия которого — «уничтожение различных чудищ за деньги» (это определение есть в тексте почти всех рассказов и романов). Примечательно, что Геральт при этом и сам не является человеком: он мутант, специально выращенный в ведьмачьем ордене, в результате чего он обладает сверхъестественными способностями (повышенной выносливостью, нечувствительностью к боли, ядам, нечеловечески острыми зрением и слухом), позволяющими ему выполнять свою работу. Поскольку Сапковский, в отличие от, скажем, Толкина, изначально не планировал продолжать цикл и собирался ограничиться первыми двумя книгами (об этом он неоднократно упоминал в различных интервью), две первые книги цикла о ведьмаке наиболее самобытны, в них встречается наибольшее количество вымышленных существ из второй группы, т. е. существ, придуманных самим автором. На наш взгляд, это сделано для того, чтобы наиболее полно продемонстрировать способности главного героя и наиболее подробно описать мир ведьмака, который является полностью оригинальным и не имеет аналогов в мировой литературе фэнтези.

В ранних книгах Сапковского также в большей степени присутствует та особенность, которая отличает его творчество в целом. Речь идет о постмодернистской игре, прежде всего — в культурологическом понимании этого слова. Сапковский не только вплетает в повествование элементы сюжетов и мотивы из других произведений, но и зачастую полностью перекраивает их, причем делает это в своеобразной манере: например, во второй книге цикла, «Меч предназначения» (в одноименном рассказе), встречается эпизод, в котором автор пародирует сюжет известнейшей сказки Г. -Х. Андерсена «Дикие лебеди»:

...Фрейксенет покрутил головой и повторил:  
— Предназначение. Должно быть, наверху записано, что мы снова встретимся, ведьмак, и снова именно ты спасешь мою шкуру. Я помню, об этом поговаривали в Хамме после того, как ты снял тогда с меня тамошний птичий наговор.

— Случайность, — холодно сказал Геральт. — Случайность, Фрейксенет.

— Какая там случайность. Черт, ведь если бы не ты, я до сих пор ходил бы, наверно, в бакланах...

— Ты был бакланом? — возбужденно крикнула Цири. — Настоящим бакланом? Птицей с клювом и перьями?

— Был, — осклабился барон. — Заколдовала меня одна... девка... Мать ее... Из мести.

— Наверно, ты не дал ей меха, — заметила Цири, сморщив нос. — На эту, ну... муфту.

— Была другая причина, — слегка покраснел Фрейксенет и грозно зыркнул на девочку. — А тебе-то какое дело, ты, малышня?

Цири состроила обиженную мину и отвернулась.

— Так, — откашлялся Фрейксенет. — На чем я... Ага, на том, как ты расколдовал меня в Хамме. Если бы не ты, Геральт, остался бы я бакланом до конца дней своих, летал бы вокруг озера и обрывал ветки, лстя себя надеждой, что меня спасет фуфайка из крапивного лыка, которую выткала моя сестренция с упорством, достойным лучшего применения. Черт, как вспомню ту фуфайку, так сразу охота кого-нибудь треснуть. Эта идиотка...

Сапковский сразу же недвусмысленно дает понять читателю, о каком известнейшем сказочном сюжете идет речь, однако здесь еще нет полного его отрицания и низложения трагического пафоса оригинала до комически-бытового уровня. Далее:

— Не надо так, — усмехнулся ведьмак. — У нее были самые лучшие намерения. Просто ее неверно проинформировали. Вот и все. О снятии заклятий кружит масса бессмысленных мифов. Тебе еще повезло, Фрей. Она могла велеть тебе нырнуть в кипящее молоко. Слышал я о таком случае. Одежда в виде фуфайки из крапивы не очень помогает, хотя, с другой стороны, и мало вредит здоровью.

— Ну, может, и правда. Может, я слишком много требую от нее. Элиза всегда была недалекой, с детства глупой и красивой, действительно, чудный материал на жену какого-нибудь короля.

— Что такое чудный материал? — спросила Цири. — И почему на жену?

— Не лезь, шпань, я же сказал. Да, Геральт, повезло мне, что ты тогда объявился в Хамме. И что зятюшка-король согласился потратить парочку-другую дукатов, которых ты потребовал за то, чтобы снять заклятие.

— Знаешь, Фрей, — сказал Геральт, еще шире улыбаясь, — весть об этом разошлась широко!

— Истинная версия?

— Не совсем. Во-первых, тебе добавили десяток братьев.

— Надо же! — Барон приподнялся на локте, раскашлялся. — Стало быть, с Элизой вместе нас было двенадцать душ? Ну и идиотизм! Моя мамуля не была крольчихой.

Здесь мы уже видим, как постепенно сюжет сказки Андерсена полностью переиначивается и пародийно переосмысливается, романтический и трагический пафос сказки сменяется бытовым дискурсом. Далее:

— Это не все. Решили, что баклан малоромантичен.

— Оно и верно. Ничего в нем нет романтического. — Барон поморщился, ошупывая грудь, обвязанную лыком и кусками бересты. — Так во что я был заколдован, если верить рассказам?

— В лебедя. То есть в лебедей. Потому как вас было одиннадцать штук, не забывай.

— А чем, черт побери, лебедь романтичнее баклана?

— Не знаю.

— Я тоже не знаю. Но могу поспорить, что в рассказе именно Элиза сняла с меня чары при помощи ее жуткого мешка из крапивы.

— Выиграл. А что с Элизой?

— У нее, бедняжки, чахотка. Долго не протянет.

— Печально.

— Печально, — равнодушно подтвердил Фрейксенет, глядя в сторону

[2, с. 582].

Таким образом, мы видим, что, беря за основу всемирно известный сюжет сказки Андерсена, Сапковский полностью переосмысливает его, нивелирует высокий пафос первоисточника, низводит его до приземленного, бытового уровня, облекая это в игровую форму. В текстах саги много различных примеров, подобных приведенному выше: скажем, дважды на протяжении цикла встречаются вариации на тему сказки «Красавица и чудовище». Кроме того, весь дальнейший сюжет саги построен на популярном сказочном мотиве «ребенок-предназначение», когда герой просит у своего должника: «дай мне то, что у тебя есть, но о чем ты еще не знаешь». Это сознательная установка Сапковского, который часто подчеркивал, что внимательный и интеллектуальный читатель может найти в его книгах множество так называемых «пасхальных яиц» — ссылок и аллюзий на известные литературные и иные произведения. При этом он протестует против употребления по отношению к себе слова

«постмодернист», хотя, без сомнения, является именно им. Сапковский пишет об этом так: «...проблему подвергли анализу серьезные критики фантастической литературы, однако они не пришли ни к какому серьезному выводу, ограничившись исключительно тем, что окрестили Сапковского постмодернистом. Писатель почувствовал себя оскорбленным таким эпитетом и заявил, что его эротические склонности есть его личное дело и что если кто-то считает себя невинным, то, пожалуйста, он не возражает, пусть тот бросит в него камень» [3].

Итак, наряду с использованием оригинальных мифологических существ, Сапковский зачастую играет с всемирно известными сказочными и мифологическими сюжетами, демифологизируя их и во всех случаях снижая изначальный высокий трагический пафос, что составляет основную особенность его творчества и резко выделяет его из ряда других писателей фэнтези.

Кроме того, как уже было сказано, Анджей Сапковский — один из немногих современных писателей, которые не только создали свой собственный мир и населили его мифологическими персонажами, но и структурировали его впоследствии, написав аналитическую работу по их систематизации. Имеется в виду «Бестиарий» Сапковского, в котором так же, как и в фэнтезийных текстах, находит отражение традиция постмодернистской игры и использование нетривиальных приемов. «Бестиарий» делится на две части, первая из которых — полностью пародийная: Сапковский высмеивает стиль средневековых бестиариев, подражая им и выбирая для описания неожиданных существ, а также сохраняя дух средневековых бестиариев, очень точно копируя их стилистику и манеру изложения, комически описывает вымышленных существ, например, так:

#### КАМЕЛОПАРД (CAMELOPARDUS)

Есть плод противного природе совокупления верблюда с леопардом. Разум мутится и теряется, ежели понять захочешь, каковым образом таковое совокупление происходит. А посему и дознаваться не надобно, а принять сие на веру. И все тут.

#### КОТ МОРСКОЙ

Вообще-то никакой это не кот, а обезьяна, Simla, маргышкой именуемая, а у нас — кочкоданом почему-то. Привычки у нее еще более отвратны, нежели вид, а вид — зело препаршивейший.

Иногда Сапковский идет дальше и описывает среди вымышленных существ реально существующих, сохраняя при этом все тот же стиль:

## КОТИЩЕ

Поелику есть он мышиною племени недруг великий и уничтожитель, то зовется «Мусей» (от Mus, мышь по-латыни), а поскольку ловок и хваток, то еще и Catus'ом (от captura — ловля по-латыни), а то и от самого catus (от греческого идущего), означающего то же, что и ingeniosus, коим словом латиняне обозначали даровитого, талантливого, сметливости великой, ну, а с тем, что котище изобретателен и сметлив, каждый, кто не дурак, согласится [1, с. 338].

Комический эффект, таким образом, создается не только за счет использования гиперболы и гротеска, но и за счет оксюморона, и это также составляет одну из особенностей индивидуального стиля Сапковского.

Вторая часть «Бестиария» написана Сапковским по-другому, в ней уже присутствует установка на серьезность, но при этом есть небольшое ироническое уточнение: в предисловии ко второй части автор пишет: «На этот раз уже серьезно и научно, *без присущей бестиариям манеры*, поговорим об основных *мерзопакостниках*, с которыми любитель фэн-тези может столкнуться при чтении» [Там же, с. 359]. Во второй части Сапковский не просто описывает мифологических существ, но и делает попытку сравнительного анализа, рассматривая мифологических существ комплексно, с привлечением данных различных национальных мифологий, а также художественной литературы и трудов по фольклористике.

Любопытно, что Сапковский не включает в «Бестиарий» значительную часть тех оригинальных существ, которые встречаются в его собственных произведениях. Так, в его бестиарии нет, скажем, жагницы, но есть брукса, нет упыря, сколопендроморфа и др., но при этом есть доплер. Сапковский сам пишет об этом так (во второй части «Бестиария»): «Отбор объектов, разумеется, отражает как познания автора (nobody's perfect), так и его вкусы» [Там же]. На наш взгляд, это связано с тем, что, во-первых, в мире Сапковского уже присутствует классификация существ (обучение ведьмаков проводится по книгам подобного содержания), во-вторых, с тем, что для Сапковского гораздо более важным оказывается не информативная задача, у него нет установки на сообщение информации о мифологических существах, которые встречаются в его собственных книгах, главная его установка — снова игровая: автор «примеряет» роль средневекового ученого.

В настоящее время творчество Сапковского постепенно выходит за рамки литературы и переходит как в область кинематографии (по его произведениям снят сериал и художественный фильм), так и в область

мультимедиа: в 2007 г. в США вышла компьютерная игра в жанре Action-RPG по миру «Ведьмака», которая так и называется — «Ведьмак» («The Witcher»). 16 мая 2011 г. вышло продолжение этой игры: «Ведьмак-2: Убийцы королей» («The Witcher II: Assassins of Kings»). Это свидетельство того, что на сегодняшний день наблюдается явная тенденция к визуализации фэнтезийной литературы. Наиболее яркие примеры — экранизации «Властелина колец» Толкина (а также три компьютерные игры по мотивам фильма), «Волшебника Земноморья» Урсулы ле Гуин, «Гарри Поттера» Дж. К. Роулинг (и несколько компьютерных игр), «Эрагона» К. Паолини. В последние годы литература фэнтези становится чем-то большим, чем просто литература, так как она дает огромное количество материала для последующего использования в различных видах искусства.

- 
1. Сапковский А. Нет золота в Серых Горах. Мир короля Артура. Критические статьи. Бестиарий. М., 2002.
  2. Сапковский А. Последнее желание. Меч предназначения. М., 2011.
  3. Sapkowski przedstawia Sapkowskiego // Komiks. 1992. № 2 (20) (пер. Е. Вайсброта).

**Ю. Г. Бабичева**

*г. Бийск*

### **Театральный код романа Айрис Мердок «Сон Бруно»**

Театральный код — одно из понятий семиологии, встречающееся в работах Ю. Лотмана и других представителей московско-тартуской семиотической школы наряду с общим представлением о культурном коде [1]. Столь яркий интерес к театральности художественного произведения в современной научной парадигме опосредован самой спецификой культурного сознания XX в., которое во многом ориентировано